

中学校体育における協同的な学びに関する実践的研究

学習開発分野(16220902) 尾崎 克成

本研究では岡野・佐藤(2015)が提唱する「体育における対話的な学び」を基にデザインしたソフトボールの授業実践を対象とし、どのような学びのありようが生成されてきたのかという、体育における学び合いについて考察することを目的とした。その結果、ソフトボールの中心のおもしろさを味わうという学びのありようや拮抗したゲーム展開の重要性が明らかになるとともに、体育学習での協同的な学びの有効性が示唆された。

[キーワード] 協同的な学び, 学び合い, ソフトボール, 中心のおもしろさ, ゲーム展開

1 問題の所在と方法

(1) 問題の所在と研究の背景

梅澤(2016)は、変化の激しい現代社会を生き抜くのに20世紀型の伝統的な教育方法では限界があるとしている。また、この現代社会は個人では対応しきれない変化ゆえに「さまざまな仲間と協働して取り組む能力」が強く求められているとしている。こういったことからこれまで、対話的な学びや協同的な学びなどの重要性が明らかにされてきた。協同的な学びについて、岡野・佐藤(2015)は、聴き合う関係を基礎とし、「体育科において尊重されるべきは『話し合い』の言語ではなく、体育の身体言語の『訊き合い』であり、その『学び合い』である。」と述べている。学び合いにおいて重視すべきは教え合いではなく、一人では学びが成立しないという前提に立ち、聴き合う学びを追究していくことである。また、協同的な学びのメリットについて、佐藤(2012)は、学力の低い子どもには学力を回復する機能を発揮すること、学力の高い子どもにはより高い学力を保障することができるとしており、すべての子どもに対して有効であるとしている。

しかし、本研究で取り上げる体育のソフトボールにおいては、打つ、走る、捕る、投げるについてのドリル練習を繰り返し、スムーズにプレーをできるようにしようとするなどの個人の技能で成立させようとする授業は今も見られる。こういったことから協同的な学びの視点から捉えられておらず、ソフトボールの本質を捉えていない授業が多く行われているのが現状である。

(2) プレゼンテーションⅠからの課題

プレゼンテーションⅠでは、「体育における対話的な学び」を基にデザインしたバレーボールの授業実践を対象として、どのような学びのありようが生成されてきたかという、体育における学び合いについて考察した。その結果、自己(身体)との対話として、ボールをつなぐための技法を身につけることが学びのありようとして明らかになるとともに、体育学習において協同的な学びの有効性が示唆された。しかし、子どもの学びの変容をさらに的確に見取り考察することには、エピソードを記述する際の視点を明確にする必要があるなどの課題が残った。

(3) 研究の目的

本研究では、岡野・佐藤(2015)の「体育における対話的な学び」の視点からデザインした中学校でのソフトボールの授業実践を対象とし、授業における生徒の協同的な学びについて、エピソード記述の視点を明確化し、体育学習での有効性を明らかにしていくことを目的とする。

2 先行研究の検討

(1) 体育における対話的な学びの授業デザイン

岡野・佐藤(2015)は、体育における対話的な学びの授業デザインの手順を以下の3つに分けている。

- ①「運動の中心のおもしろさ(文化的な価値)」を設定する。
- ②「わざ(身体技法)」の内容を設定する。
- ③「学びの展開」では、原則的に2つの課題を設定する。

①は「取り上げようとする運動とは『何か(概念)』

に相当し、その運動の真正なおもしろさを導き出し、単元の主題(テーマ)を設定することである。」と述べている。②は「取り上げようとする運動の『何を(目的)』に相当し、その『運動の中心적인 おもしろさ(文化的な価値)』にふれる『運動の最小単位(身体の経験)』を明確にすることである。」としている。③の課題について「第1の課題は『共有の学び』として位置づけることである。これは基礎的事項を共有する学びであり、『運動の中心적인 おもしろさ(文化的な価値)』を仲間と共有する営みである。そして、第2の課題は『ジャンプの学び』として位置づけることである。これは少し難しい課題に挑戦することを通して、『運動の中心적인 おもしろさ(文化的な価値)』を仲間と共により深く探求する学びである。」と述べている。この3つの手順は、これまでの動きを伝えるなどの指導や教授を目的としたものとは異なるものであることが分かる。

(2)「地」のつくり方について

エピソード記述について、加納(2015)は、観察者が興味、関心、知識、経験、理論等々から「地」を明確にもってその背景に基づきながらある出来事を「図」として観察し記述することが特徴だとしている。つまり、「地」を明確に観察者が持っていなければ事例の中で視点のズレが生じてしまうことが考えられる。

体育授業において、加納(2015)は、「課題と展開の特徴」「つまずきの要因」「つまずきに対する支援」の3つの視点が、学びを生み出すために教師(観察者)にとって必要な地を示していると述べている。1つ目の「課題と展開の特徴」は、子ども達の活動が「共有の学び」「ジャンプの学び」として設定された課題と一致しているかを見取することを意味している。2つ目の「つまずきの要因」は、課題に向かう中で、何につまづいていることによって、質の停滞が起きているかを見取することを指している。3つ目の「つまずきに対する支援」は、つまずきに対して運動の質を高めるための足場がどのように設定されているかを見取ことを示している。事例においては、課題に対するつまずきに対して、どのような支援を行うことによってつまずきが解消され、運動の質的向上を生むのかという見方である。これらの視点を踏まえて体育授業に関する「地」をつくるためには、授業に参与する際に、受動的に出来事の実事や印象だけを見

るのではなく、授業の課題や展開の意図、課題や展開の中でのつまずきの見通し、つまずきへの支援の代案を推論しながら積極的に関与することの重要性を示している。

(3)考察の視点について

加納(2015)は、体育の学びを考察する際の視点として、次の3つの視点を満たせば、子どもの学びの生起を見取することに接近することができると述べている。

①考察する「地」を「運動のおもしろさ」を具体化している子どもの「身体技法」に定める。

②「地」とかかわりが深い「事実」をエピソードから拾う。

③拾った「事実」を『変容前の事実』から『変容後の事実』へという端的な言葉で変容を表し、学習内容との関係で意味づける。

(4)ソフトボールの歴史の変遷

岡野・佐藤(2015)は、運動の中心적인 おもしろさを設定する際に「ソフトボールとは何か」について歴史的・文化的な観点からひも解き、「ソフトボールの何がおもしろいのか」を明確にすることが重要だとしている。

吉村(1981)によると、ソフトボールの起源は、イギリスにおいて12・13世紀に発見したクリケットであると考えられる。しかし、クリケットは19世紀後半にアメリカで考案されたバスケットボールやバレーボールのようなたぐいの球技ではなく、「投げる」「捕る」「打つ」「走る」といった身体活動の基本的動作を応用し、自然発生的に規則化されてきたものであるから、今のところ断定的に言い切ることはできないとされている。

ソフトボールが日本に伝わったのは、1921年に、シカゴ大学で体育学を学んでいた大谷武一氏が、インドアベースボールまたはプレイグランドボールとして持ち帰ったのが最初であるとされている。現在、日本やアメリカで行われているソフトボールは、大別すると競技的に行うファーストピッチ・ソフトボールとレクリエーション的に行うスローピッチ・ソフトボールの二つの形態があり、選手や参加者の年齢差や技術差によって、ボールの大きさやルールを選択できるという魅力がある。

3 実践と結果(明らかになったこと)

(1)実践授業の概略

教職専門実習Ⅲにおいて、山形市内A中学校で

ソフトボールの授業実践を行った。

対象生徒は第1学年の生徒28名(男子のみ)で、6時間扱いの2～6時間目を担当した。

(2) 授業デザイン

岡野・佐藤(2015)の体育における対話的な学びを基に授業のデザインを行った。

ソフトボールにおける中心的なおもしろさ(文化的な価値)について、ベースボール型は、攻守を規則的に交代するという特徴があり、共通する動きとして打撃でのバット操作や走塁、守備でのボールの操作やボールを持たないときのベースカバーやバックアップなどがある。これらを踏まえて歴史的・文化的な観点からひも解くと、打球の方向や強弱、ボールに当てるなどのバット操作や走塁、ボール操作や定位置での守備などによる攻防にこそおもしろさがあると考えられる。

わざ(身体技法)の内容設定だが、本單元では、ソフトボールの様々な技能の中でも打撃と守備の捕球に着目して内容づくりを目指す。

最後に学びの展開についてである。文部科学省(2008)に「第1学年及び第2学年では、攻撃を重視して」というようにあり、わざ(身体技法)の内容から打撃に着目し、設定した(表1)。

表1 授業デザイン

主題	運動の中心のおもしろさ	身体やバットの操作と走塁での攻撃、ボール操作と定位置での守備などによる攻防
内容	わざ(身体技法)の形成	走者を進めるための打撃—ボールの正面に入っての捕球
課題	共有の学び	ティーに置いてあるボールを強弱つけて打てるか 打球を捕る又は止めて送球できるか
	ジャンプの学び	ティーに置いてあるボールを狙った場所に打てるか 打球が速くても捕る又は止めて送球できるか

(3) ゲームのルール

今回、授業実践で行ったゲームのルールは、通常のソフトボールのルールと異なるもので行った。

ゲームは生徒たちによるセルフジャッジで行う。攻撃側は、満塁からのスタートで打者が一巡すると攻守交代とする。ティーにのっているボールを

打った後にバットを投げて怪我をすることがないように次の次のバッターが一塁線横のサークルの中で受け取るようにする(図1)。守備は、好きなところで守り、打球が来たら中心のサークルにボールを返して「アウト」と言って座る。座った時点で塁についていないランナーはアウトとなり、それまでに本塁に着いた場合は得点となる。また、フライを捕球した場合、3回バットを振っても当たらなかった場合もアウトとなる。両チームが2回ずつ攻撃をするとゲーム終了となる。

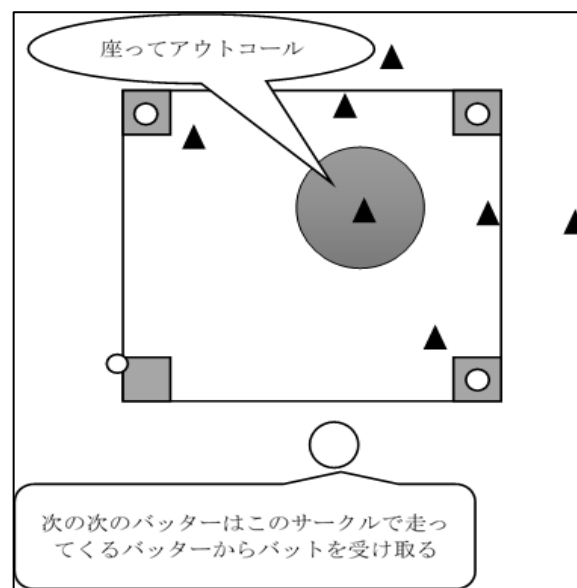


図1 サークルゲーム

(4) 記録方法

実践授業のゲームやキャッチボール、ティーバッティングにおいて、ビデオカメラで活動の様子を撮影する。授業で記入する学習カード及びアンケートも資料とする。

(5) 記述方法

記録からソフトボールの運動過程における学びを生徒間の具体的な活動の様子、その時の状況などを活動内容として、事実のみをエピソードとして物語のように記述する。なお、生徒の名前はすべてカタカナ表記とし、鍵括弧(「」)は生徒や授業者の発言を表す。

(6) 解釈方法

対象授業において考察する「地」を運動の中心のおもしろさを具体化している子どもの身体技法に定めて、学びが生じた場面と学びが停滞した場面を中心に取り上げて検討する。

(7) エピソード分析

【エピソード 1 課題に入り込めていない声(攻撃, 第3時)】

ゲームを行う前にそれぞれの班にホワイトボードとペンを配布し、打順や守備位置などの作戦を決める時間を与えた。1班は野球部のDを中心に円を作って他のチームから見られないようにしていた。ノゾムが最初の打者に自分の名前を入れて「次だれ?」とチームメイトに聞いた。するとユウが「おれ」といい、ノゾムが「3番は?」と聞くとユウトが「身長順」と口にした。他のカズキやショウが「おれ」というとユウトが面倒くさそうに「いいって」と早く決めてしまいたい様子だった。

筆者は、ユウトの発言を聞いた後に「打順は簡単に決めてほんとにいいの?」と質問して打順の重要性に気づかせようとした。しかし、ユウト達は変えようとはしなかった。そこで、そのまま試合を行わせて授業のまとめの際に「打順って大切?」と改めてユウト達に聞くと、ユウトが「先生が言っていた意味が分かった」と話した。他の生徒も昼休みにもっとチームで考えたいと言っており、ユウトや他の生徒の打順に対する考え方を授業の最後には変えることができ、4時間目以降は自分たちで考えて行っている様子があった。

＜課題の共有＞

ユウトの打順を決めるときの発言は、打順が得点や走者を進めることに繋がるほど重要なことではなく、適当に決めてしまっても問題ないと考えている様子が伺える。打順によって走者をためるのか、または走者を返すのかなど様々な作戦が考えることが可能である。つまり、打順は走者を進めるためにとても重要な部分なのである。このことからユウトは課題を意識できていなかったと言える。さらに、ユウトの発言を受けて他のチームメイトも特に反論することはない好きなように打順を組んでいることからチーム内で課題の共有が行えていなかったと考えられる。

【エピソード 2 バントのように弱く打つ作戦(攻撃, 第4時)】

ゲームを行っている中でカズキがティーのボールを打った時に下のペットボトルの部分の打ってしまい、真下に落ちるような形でフェアゾーンに転がった。チームメイトがフェアじゃない?と言っていたがそれ自体はファウルで次もライト線に

ファウルを打った。すると1球目の真下に落ちたファウルの時からユウトとユウが何か閃いたようでファウルボールを取りに行っている時間でカズキに駆け寄りこそそと守備の人を指さしながら何かアドバイスをした。するとカズキは次のスイングで弱くバントのようなスイングで三塁線にボールを転がした。ボールはゆっくりと転がり、守備者も意表を突かれてカズキは余裕を持ってセーフとなり出塁することができた。

～第4時の学習カードの振り返りより～

◎バントなどをして工夫してゲームをできた。

◎友達から軽く打つようにしておいて守備が空きのところに打てと言われた。

＜「力いっぱい振る打撃」から「走者を進めることを意識した強弱のある打撃」へ＞

このエピソードまで力いっぱい振って長打を狙った打撃しか生徒の中では見ることはできなかった。しかし、それでは守備位置を深くされたり打者の飛んでくる傾向を考えたりすると打球の正面に素早く回り込まれてアウトになり、走者を進めることはできない。そういった様子も多くみられていた中でカズキのファウルではあったが弱い打球で、それに対して反応の遅れている守備者を見ることでユウトとユウは、バントのようにして打つことを考えついたのだろう。このユウトとユウの気づきは、走者を進めるため、また自分たちもセーフになるためにはどのようにすれば良いかを考えていたからこそ、今回の強弱をつけた打撃を思いついたと考えられる。また、チームメイトの学習カードの振り返りに記入されている内容からも守備者がいなくて空いているスペースに打って走者を進めることを意識して行い始めていることが考えられる。

【エピソード 3 作戦を実行しやすくするためのベンチワーク(攻撃, 第5時)】

1班と3班が試合前の挨拶を整列して行い、じゃんけんで1班が先攻、3班が後攻となった。1班は「先攻いえーい」と声をだしながら元気にそれぞれの位置につき、最初の打者である野球部のノゾムが打席に向かっていったとき、ユウトが「ノゾム、作戦通りねー」といった。それを聞いたユウも「ノゾム、作戦通りね」といい、相手に何かを考えさせようとしている様子が見られた。さらにシュンが3塁ランナーのカズキに対して「カズキ、

カズキ、走る準備しておけ」とジェスチャーを交えながら指示をしてカズキも「OK」と返していた。ノゾムが打席に入ると守備者が「飛ぶよー」と3班全員に伝えて守備位置を下げるようにしていた。それを聞いたシュンは「飛ばないよー、バントだよ」と守備者を前の方に引き出そうとする声をかけた。その後、シュンはノゾムのもとに駆け寄って何か声をかけ、ベンチに戻ってプレーを見守っていた。

＜「盛り上げるための声」から「走者を進めるための声」へ＞

これまでの生徒たちの様子を見ていると大きな声を出して盛り上げようとしたりとりあえず出していたりというような声が目立っていた。今回取り上げた1班も同様で、元気な生徒が多い分、よりそういった声の方に流されていたように思う。しかし、このエピソードで取り上げたユウトやシュンの声がけは、自分たちがよりプレーをやりやすくするためのものであることが分かる。ユウトは、相手に何か作戦があると思いきませて守備を前進させたり守備位置を変えさせたりすることによって混乱させようとしていることが内容から伺える。ユウもその声がけの意図に気づいてすぐに同じような声がけを行った。シュンは、相手をバントだと思わせて前進させる声がけと仲間の三塁ランナーに対して準備をしておくことを促して、より得点をとることができるようにするための声がけを行っていた。これらは、ただ盛り上げるためだけに声を使うのではなく、走ったり打ったりするのと同じように声によって走者を進めやすいようにサポートしてより多くの得点を取ろうとしていると考えられる。

【エピソード4 打球方向を意識してのスイング(攻撃、第5時)】

初回に攻撃をしていた1班がランナー2, 3塁のチャンスでユウに打席が回ってきた。ユウはチームでも強い打球を打てる方の生徒で長打を狙っている様子だった。するとカズキがユウのところに行き、しゃべっている内容を聞かれないように小さな声でライトとファーストあたりに守っている守備者を指さしながら話していた。するとユウは頷きながらライト方向をもう一度確認して打席に入った。最初は通常通りの立ち位置だったがバットを後ろに引くとともにライト方向に狙うように

して立ち位置を変えて打った。するとライト方向へ鋭いライナーが飛んでいった。カズキはそれを見ると「ナイスユウ」と拍手をしていた。守備者はボールを取ることができずに転々と転がっていき、ユウのランニングホームランとなった。ユウがホームに戻ってくるとカズキが近づき「いえーい」と言いながらハイタッチをして喜び合っていた。

～第5時のAの学習カード振り返りより～

◎打球方向を工夫して打ててよかった。

＜「自分のスイングにベクトルを向けていた打撃」から「守備者の位置や技能にベクトルを向けた打撃」へ＞

この打撃が見られるまでは、自分のスイングのフォームやスイングスピードに意識を取られて何度も打席で確認をするなどといった動きがどの生徒にも見られた。ユウもその中の一人によくスイングをして確認し、打席に入ってそのまま打って凡退ということがあった。しかし、このエピソードではカズキがライト方向に守っている守備者がソフトボールを苦手としていることをこれまでの試合などで把握しており、それをユウに伝えてライト方向へ打つように指示を出した。それによってユウは打球方向を変えてよりヒットになる可能性の高いライト方向へ打ったのであった。これまでの自分がいかにバットを振るかという考えから技能が高い人はどこで守っていて技能が低い人はどこに守っているのかというように、相手に視点を移した打撃へと変化したことが考えられる。

【エピソード5 守備位置を打者に応じて変えていく(守備、第4時)】

1班と4班の試合で、守備の4班がそれぞれの守備位置へ散らばっていった。1班の1番バッターである野球部のノゾムがバットを持ってバッテリーボックスに向かうと4班のトモキが両手でジェスチャーをしながら「バック、バック!」と守備位置を下げるように指示を出した。外野にいた3人はそれを見てすぐに守備位置を下げて長打を警戒していた。しかし、ヒナタが1塁ベースのところから離れずに立っているとトモキが「ヒナタ、ヒナタ」と名前を呼んで片手でジェスチャーをしながら後ろに下がるように指示を出した。すると打者のノゾムは軽く打ち、結果的に4班は野球部のノゾムをシングルヒットで抑えることができ

た。

＜「固定された守備位置」から「相手の技能に応じた守備位置」へ＞

守備位置は、各班に配布したホワイトボードでそれぞれが決めており、それぞれの班で定められた守備位置で守ることにとらわれていたように感じていた。しかし、4班は、野球部などの長打を打つバッターとの対戦を重ねていくうちにこれまでの守備位置では、相手の走者を進ませずにアウトを取ることはできないと感じ出し、今回のエピソードのようなトモキの声やジェスチャーへとつながったのだと考える。相手の打撃技能に応じて守備位置を変えていくトモキの作戦によって野球部であるノゾムは長打を狙うのをやめて確率の高い単打へと変更した。アウトにはできなかったものの長打を打たれて大量失点することなく、トモキの相手の技能に応じた守備位置の変更により最少失点で切り抜けることができたと言えよう。

【エピソード 6 ボールをより投げやすくするための声(守備、第4時)】

初回の4班の攻撃でランナー1塁の場面で、あまりソフトボールを得意としていないアオイがバッターボックスへと入った。すると1班も守備位置を全体的に前の方へと移動させていた。特にタカヨシはバントなども警戒してファーストのかなり前の方へと守備位置をとっていた。アオイがティーのボールを打つとちょうどタカヨシのところに弱い打球が転がって行った。するとサークルで待ち構えていたショウがタカヨシへ向けて「はい！タカヨシ！はい！」とグローブを構えて大きな声で呼びかけた。するとタカヨシもボールをなんとか捕球した後にそこへ向けて素早く送球を行い、打者をアウトにすることができた。するとそこからショウは、次にショートに打球がいったノゾムが捕球し送球するときも「はい！ノゾム！ここ！」と言ってグローブを構えていた。

＜「盛り上げるための声」から「相手を思いやった声」へ＞

エピソード3でも声について触れたが、ソフトボールの試合をする中で多くの場面において声を出すことは非常に多い。第3時までの授業でその声の内容は、大半が場を盛り上げるためのものになっていた。特に守備場面では、そういった声が多く聞こえた。しかし、第4時のこのエピソード

では、ショウが相手チームに対する「バッター打ってこい」というような声かけではなく、自分のチームメイトに対しての声を出していた。この声の目的は、タカヨシに自分の位置をすぐさま伝えることによってタカヨシがよりその位置に投げやすいようにすることにあることが伺える。また、サークルへの送球ミスによってアウトにできないでいる班が多くあったこともあり、より自分が捕ることができる位置に送球させるために出たということも考えられる。いかに相手にやりやすい環境を作ってあげるかということのをそれまでの失敗などからショウが考えていたためにあのような声かけを思いついたのだろう。

(8) アンケート結果

長濱ら(2009)の質問内容を基にして2時間目の授業前と6時間目の授業後にそれぞれアンケートを行った。各項目は「1:全く当てはまらない, 2:当てはまらない, 3:どちらともいえない, 4:当てはまる, 5:とても当てはまる」の5段階評定とした。質問項目は次の5つである。

- ①ソフトボール(野球)は好きである
- ②難しい課題でも、みんなでやれば出来る気がする
- ③みんなで色々な意見を出し合うことは大切である
- ④グループ活動ならば、他の人の意見を聞くことが出来るので自分の知識も増える
- ⑤1人でやるよりも協力した方が良い成果を得られる

図2～図6は、各項目の評定頻度(人数)を示している。アンケートの結果として、5段階評定を得点化した平均値(図7)を見るとそれぞれの項目で6時間目の方が高いことが分かる。特に①は大きな違いがあり、要因として今回の授業デザインが影響を与えたのだと考える。なぜかという今回のアンケートでは「ソフトボールのおもしろさはどういうところだと思いますか」という自由記述の質問があったのだが、「みんなで」や「協力して」「いろいろな意見を出し合って」などの他者と協同して行うことに楽しさを感じている回答が多かったからである。また、②～⑤の他者との協同に関する質問においても高い値を示しており、授業の中で他者と協同的に学ぶことの必要性をそれぞれで感じていると考えられる。

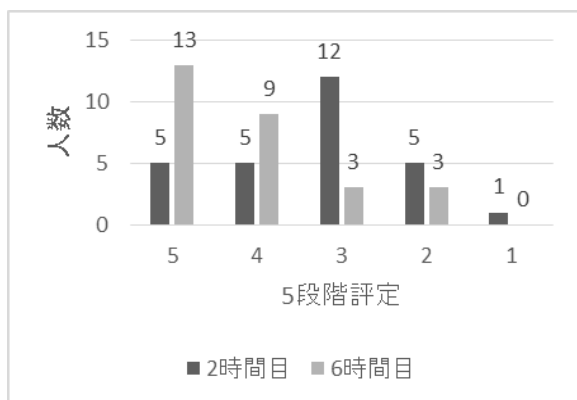


図2 「ソフトボール(野球)は好きである」

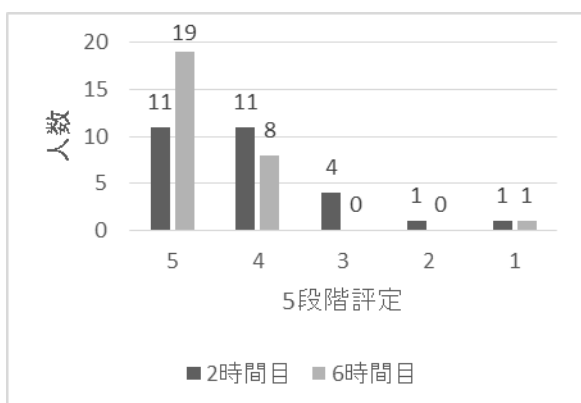


図3 「難しい課題でも、みんなでやれば出来る気がする」

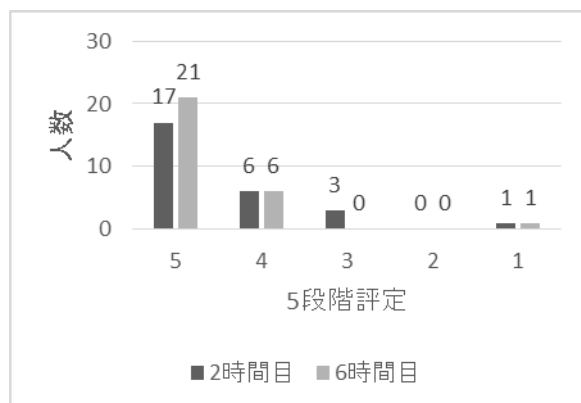


図4 「みんなで色々な意見を出し合うことは大切である」

4 到達点と課題

(1) 中心のおもしろさを味わう

今回の授業実践では、全体的な技術的指導に重点を置いていないにもかかわらず、それぞれの生徒が課題を解決していくためにどのようにしていけばいいのかを考え、その方法を生み出していった。【エピソード2】でのカズキの弱いバントのような打撃は、どのようにしたら走者や打者がセー

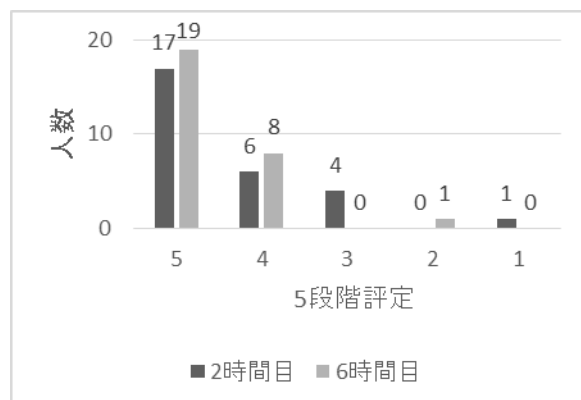


図5 「グループ活動ならば、他の人の意見をきくことが出来るので自分の知識も増える」

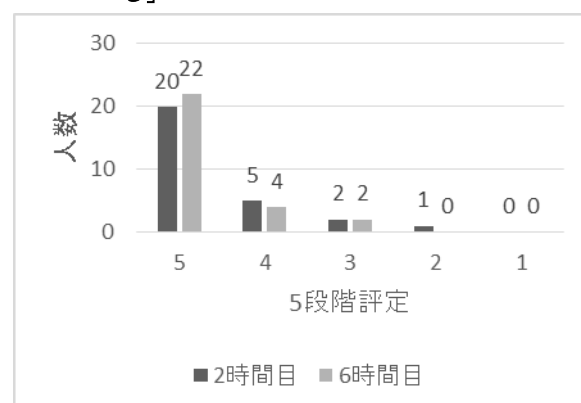


図6 「1人でやるよりも協力した方が良い成果を得られる」

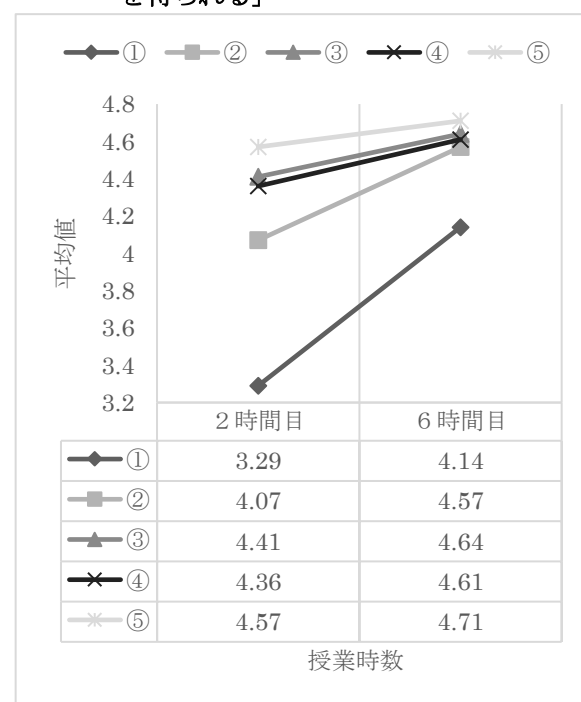


図7 各質問項目の平均値の推移

フになるのかをユウやユウトが試合をやる中で考

えているがために探し出すことができた。また、【エピソード 4】のカズキのユウへのアドバイスも中心的なおもしろさに迫ろうと考えていたためにライトの生徒がソフトボールを苦手としていて捕球できない可能性が高いから、その方向に打つと出塁や得点できるというアイデアが生まれた。【エピソード 5】においても、走者を進めずに自分たちがより守りやすく正面に入って捕球出来たり送球出来たりするようにトモキがチームメイトに対して守備位置を変更させた様子が浮かび上がってきた。

以上のエピソードでは、それぞれが中心的なおもしろさに迫るためにはどうすればよいかという課題に向けて探求が続けられていたと言える。カズキはバット操作や走塁での攻撃によっていかに得点を取ったり走者を進めたりできるのかを、ただ相手やチームメイトに委ねるのではなく、強弱をつけたり方向を変えたりしていき、トモキはボールを持たないときの守備を工夫することによってより定位置での守備を簡単なものにしようとしている。これは、ソフトボールなどのベースボール型を作ってきた先人たちの過程を追体験しておもしろさを味わっていることになるだろう。つまり、ソフトボールのおもしろさは、守備や攻撃をスムーズに行うための技術練習を繰り返すこと以上に、こういった過程を追体験できるような状況へと参加していくことが重要なのではないかと考える。

(2) 拮抗したゲーム展開の重要性

【エピソード 2】【エピソード 3】【エピソード 4】【エピソード 5】【エピソード 6】では、それぞれが攻撃や守備で行き詰った時に出てきたものである。例えば、【エピソード 2】は、1 班でなかなか長打を打てるような生徒がいなく、あまり得点を挙げるができずにいたときにバントのような弱い打球を打つことによって力を必要とせずにヒットとすることができる。また、これに対抗して相手が前進守備を敷いた場合は、通常通りの打撃をすることによって以前よりも長打を打つことができる確率も上がる。また、【エピソード 6】では、1 点差での試合展開でそれぞれがミスをできないような緊迫した状況でのショウの声につながったと考えられる。

このように守備者が攻撃者を抑えることで攻撃者は新たに作戦を立て、またそれに対応するため

に守備者も作戦を変更して対抗してくる。これは、試合で点差が開いたり力の差が大きかったりした時にはなかなか生み出されるものではなく、試合が拮抗し緊迫したゲーム展開だからこそ、こういったケースが生まれたのだと考える。これまでのベースボール型の歴史を振り返ってみても様々な攻撃のパターンに対応する守備の形があり、それを超えるための攻撃が新たに生まれるということがある。つまり、これまでの打撃や守備の技術練習を行ってそれぞれの閉じられた技術や戦術を理解・習得させること以上に、対峙している相手に対しての作戦や戦術などを作り出させることが重要となってくると言える。

(3) 今後の課題

今回は全体的な技術指導を行わずに授業を行ってきた。その中でエピソードにもあるように中心的なおもしろさに迫る様々な場面と出会うことができた。しかし、6 時間という短い時間ということもあるが全ての生徒が技能的に向上できたかというとうそうではないように感じた。今後、どのように生徒に対して教師側からアプローチをかけていくか、よりよい授業デザインとは何なのかをさらに考え、実践していく必要がある。

参考・引用文献

- 加納岳拓(2015)「体育におけるエピソード記述の質的向上に関する事例的研究」、『三重大学教育学部研究紀要』, 第 66 巻, pp. 207-216.
- 文部科学省 (2008)『中学校学習指導要領解説 保健体育編』, 東山書房.
- 長濱文与・安永悟・関田一彦・甲原定房(2009)「協同作業認識尺度の開発」、『教育心理学研究』, 第 57 巻, pp. 24-37.
- 岡野昇・佐藤学 (2015)『体育における「学びの共同体」の実践と探究』, 大修館書店.
- 佐藤学 (2012)『学校を改革するー学びの共同体の構想と実践』, 岩波書店.
- 梅澤秋久 (2016)『体育における「学び合い」の理論と実践』, 大修館書店.
- 吉村正 (1981)『現代スポーツコーチ実践講座 15 ソフトボール』, ぎょうせい.

A Practical Study on Collaborative Learning in Junior High School Physical Education
Katsunari OZAKI